

PERSECUCION

¿Puede el astuto ratón eludir al gato perverso?
Este es el divertido juego del escondite establecido entre un gato y un ratón.
La transparencia cuya copia reducida presenta la figura 1 corresponde al juego de PERSECUCION. Una vez más debemos recurrir a la imaginación para dar movimiento a nuestros personajes del juego.
El «elemento luminoso» del jugador n.° 2 (lado derecho) será el «ratón».
El «elemento luminoso» del jugador n.° 1 (lado izquierdo) corresponderá al GATO.

Preparación

1. Púlsese las teclas 1 y 4 de la «unidad central».
2. Colóquese sobre la pantalla del televisor la transparencia correspondiente a «PERSECUCION».
3. El jugador de la izquierda (n.° 1) es el gato; el de la derecha será el ratón.
4. Utilizando los mandos horizontales y verticales deben posicionarse los «elementos luminosos» sobre los cuadros correspondientes al ratón y la cabeza del gato, ocupando cada jugador la suya. (Figura 2.)

Iniciación del juego

El juego se inicia con un movimiento del ratón. Puede ser en sentido vertical o en horizontal, pero siempre en línea recta (nunca en diagonal) Lo que se desplaza es el «elemento luminoso» que simula el ratón. Pueden avanzarse tantos cuadros como se quiera en cada movimiento, teniendo en cuenta no entrar o cruzar sobre cuadros azules. Seguidamente es el gato el que se desplaza (mientras el ratón permanece quieto) También aquí lo que se desplaza es el «elemento luminoso» que hace las veces de gato. Sus movimientos son similares al ratón: siempre en línea recta, sea en sentido vertical u horizontal y sin penetrar en los cuadros azules.
A continuación nuevamente es el ratón el que cambia de posición y así sucesivamente uno y otro. El ratón tiene que volver a su casa después de haber pasado por la del gato; si lo consigue, habrá ganado el juego. Por su parte, el gato debe perseguir incansablemente al ratón, intuyendo el camino que va a seguir y saliéndole al paso.

Ni el gato ni el ratón pueden entrar dentro de los cuadros azules; si cualquiera de los jugadores cruza por un cuadro azul, debe retornar inmediatamente a su lugar de partida. El número de cuadros recorridos en cada movimiento tanto por el gato como por el ratón, es libre, pero debe hacerse siempre en línea recta y en riguroso turno. (Figura 3.)

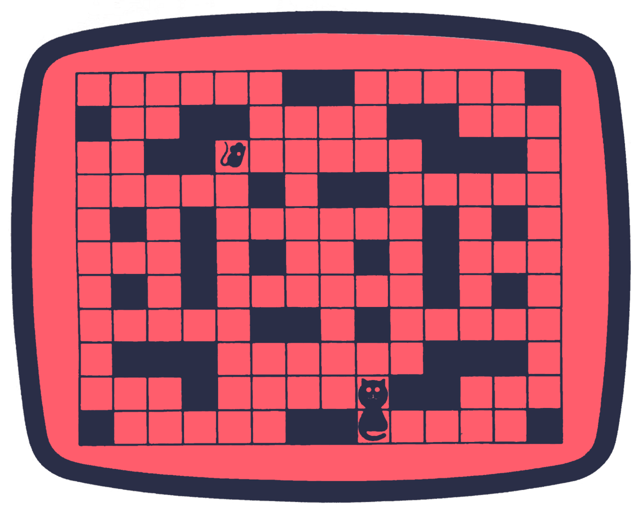


FIGURA 1

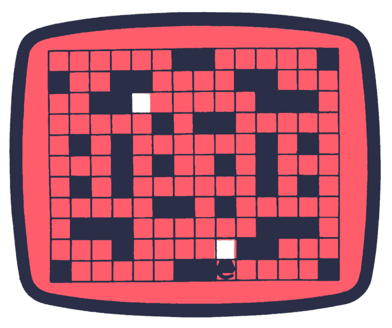


FIGURA 2

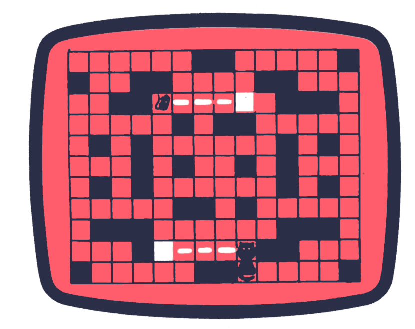


FIGURA 3

Si el gato logra establecer un camino coincidente con el que sigue el ratón y lo atrapa, éste desaparece, saliendo así victorioso el gato y apuntándose una victoria. Cada tres juegos los participantes se cambian los mandos, pasando el ratón a ser gato, y el que fue gato se convertirá en ratón. Al finalizar seis juegos, el participante que ha logrado mayor número de victorias es el ganador
Cada vez que el gato atrape al ratón, bastará pulsar la tecla de JUEGO para que reaparezca de nuevo (teniendo en cuenta que no esté el gato en el mismo lugar)